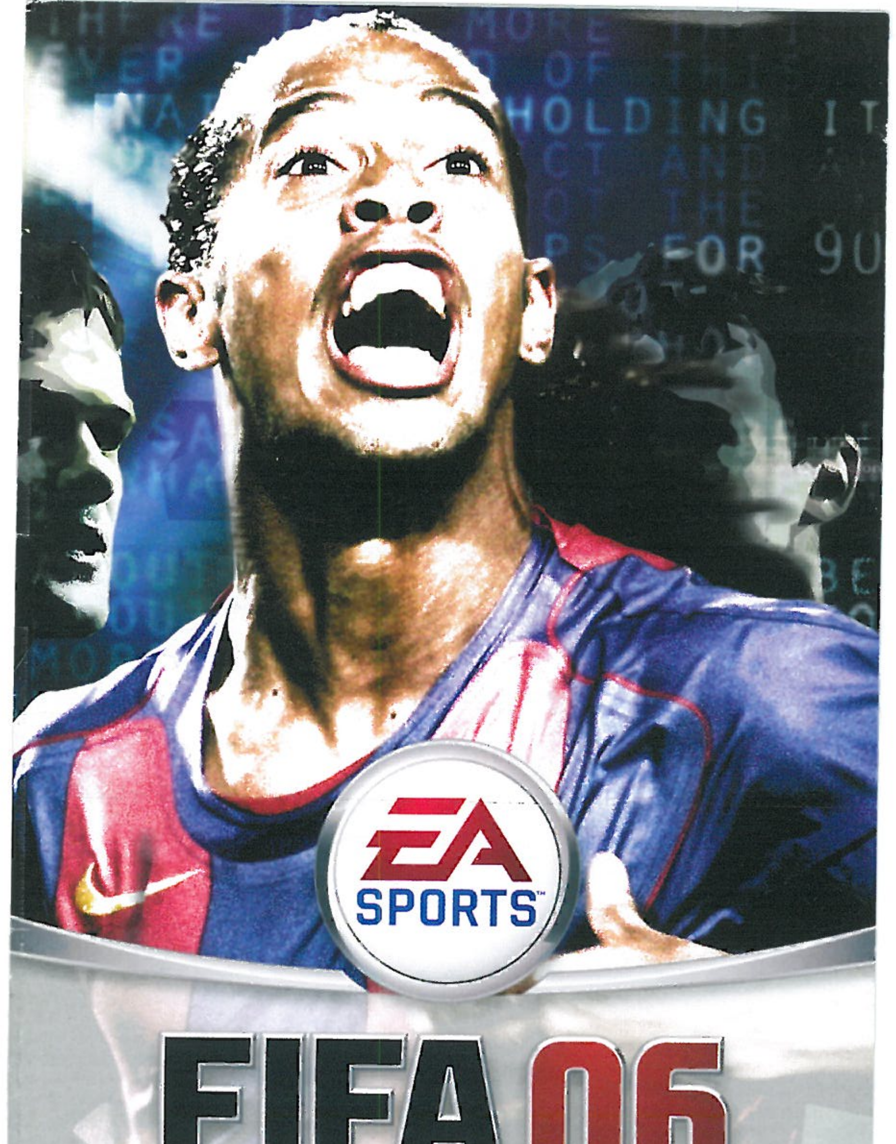


FIFA 06

GUÍA OFICIAL

Movimientos | Estrategias | Desafíos | Claves del Modo manager



FIFA 06



GUÍA OFICIAL

SUMARIO

¡Archiva esta guía en la caja del juego!

El verano ha terminado. Se acabo el descanso y un año más la saga *FIFA* vuelve a la carga con otra entrega. Es hora de volver a defender a tu equipo en el terreno de juego y llevarlo hasta lo más alto ganando todos los títulos posibles. ¿Cómo conseguirlo? Convierte esta guía en tu libro de cabecera y serás el mejor. Palabra.



1. TUS PRIMEROS PASOS EN *FIFA 06*

Sabemos que estás loco por coger tu equipo preferido y ganar todos los torneos que puedas, pero antes debes conocer las opciones básicas de *FIFA 06* que te ayudarán a jugar mejor y más cómodo. Echa un vistazo a este apartado, te aseguramos que merece la pena.

1.1. ESCOGE EL *CONTROL* QUE MÁS TE GUSTE





Uno de los pasos más importantes para ganar es encontrarte cómodo con los controles. Para ello, en *FIFA* dispones de 4 ajustes distintos:

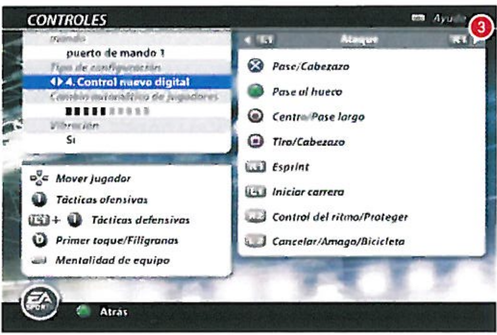
1- CONTROL CLÁSICO ANALÓGICO:
La configuración de siempre ①. Si juegas siempre con los botones "FIFA" y controlas a los jugadores con el stick analógico izquierdo, ésta es tu opción (la cruceta queda para activar las opciones tácticas).

2- CONTROL NUEVO ANALÓGICO:
Si estás acostumbrado a jugar con los controles de otro conocido juego de fútbol y controlas a los jugadores con el stick analógico izquierdo, ésta es tu opción (la cruceta queda para activar las opciones tácticas).

Existen tres cambios fundamentales, respecto a la configuración clásica de anteriores entregas:
Disparo (■).
Cambio del jugador (L1).
Doble presión (■ + ✖).
Los demás botones son iguales para todas las configuraciones.

3- CONTROL CLÁSICO DIGITAL:
Como la primera opción, pero aquí controlarás a los jugadores con la cruceta (el stick analógico izquierdo queda para las opciones tácticas) ②.

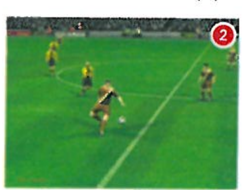
4- CONTROL NUEVO DIGITAL:
Igual que la segunda opción, ③ pero aquí controlarás los jugadores con la cruceta (el stick analógico izquierdo queda para las opciones tácticas).



1.2. *DESAFÍO CLÁSICO* SIGLO XXI

Nada más comenzar, tras escoger tu equipo favorito y control de juego, podrás disputar directamente un enfrentamiento con un equipo clásico compuesto por los mejores jugadores del siglo ❶. Si no quieres jugarlo, pulsa ■ para ir al menú principal. Si aceptas el reto, pulsa ✖. Si lo juegas y ganas, tendrás desbloqueado el acceso al apartado "Detalle jugador Classic XXI" en la sección "Ea Sports Retro", donde podrás disfrutar de una completa ficha de estos jugadores clásicos ❷.







1.3. AJUSTA TU *TV* A FIFA 2006

Para obtener una óptima sensación de juego debes configurar bien el formato de TV (TV Normal (4:3) o TV Panorámica (16:9)). Si tu tele es panorámica, entra en "Mi FIFA", pulsa **R1** y elige la opción adecuada (ON si es panorámica, OFF si es normal). De no estar configurada correctamente, los jugadores aparecerán más alargados o comprimidos, según el caso. La no correcta configuración puede afectar negativamente a la jugabilidad. Por defecto viene para TV normales (4:3), por lo que si tu televisor es normal, no hace falta que cambies nada ❶.





1.4. LA *DIFICULTAD* DE LOS PARTIDOS

El nivel de dificultad afecta al desarrollo del juego en varios aspectos: el portero será más difícil de batir, las defensas estarán mejor coordinadas y dejarán menos espacios a los delanteros y los pases largos elevados serán más difíciles de llevar a cabo, ya que los defensas reculan su posición con mucho más criterio. Elegir el nivel de dificultad adecuado es fundamental. Si ganas con facilidad a la máquina en los niveles bajos, prueba a jugar en un nivel superior ❶. Si vas a jugar contra un amigo, es recomendable jugar en el máximo nivel de dificultad para que los partidos sean más reñidos, ya que hay que buscar con más insistencia y precisión las llegadas al área contraria ❷.







1.5. ELIGE TU *CÁMARA* PREFERIDA

Una cámara alejada permite más visión de juego pero menos espectacularidad. Puedes modificar el zoom y el ángulo en todas las cámaras. Si quieres usar la cámara más lejana, escoge la opción "Grua" y quita el zoom. Si quieres una mezcla perfecta de visión de juego y espectacularidad, elige la cámara "Acción" y configura el zoom al máximo ❶. Esta cámara se aleja en el centro del campo para luego acercarse a medida que llegues al área o la línea de fondo, dejándote visión en el centro para elaborar la jugada. Si prefieres espectacularidad a tope y una nueva forma de ver el fútbol más realista, utiliza la cámara por defecto.

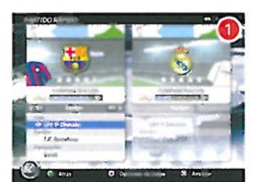


2. LOS MODOS DE JUEGO



2.1. PARTIDO *RÁPIDO*

Si lo que quieres es jugar un partido sencillo, tú sólo o con un amigo, ésta es tu opción. Tan sólo tienes que elegir los equipos para comenzar a jugar ❶. Si lo deseas, antes de echar a rodar el balón podrás modificar la dirección de tu equipo, elegir el control a utilizar, el estadio, las condiciones climáticas, etc ❷. Recuerda que, con estos partidos, podrás completar algunos desafíos del modo "Mi FIFA - Desafíos FIFA" de forma automática, con los que conseguir los puntos necesarios para desbloquear extras en "mi FIFA - Tienda del Club" (no podrás desbloquear desafíos si juegas contra un amigo, sólo contra la máquina).







2.2. *FIESTA* DEL FÚTBOL

Sin lugar a dudas, se trata de una de las opciones más novedosas de *FIFA 06* que hará disfrutar en grupo a los apasionados del fútbol. Cada vez que te reúnas con tus amigos, podréis disputar una competición especial entre vosotros (pueden participar hasta ocho jugadores) ❶. Cada uno debe escoger su equipo. En cada reunión podréis disputar los partidos que queráis entre vosotros, anular temporalmente o definitivamente a quien no se haya presentado y ver todo tipo de estadísticas de los encuentros disputados y la clasificación ❷. Para aquellos que partan con desventaja, por tener un equipo peor o porque no hayan jugado demasiado no tienen excusa por perder, ya que, si queréis, los menos hábiles dispondrán de una serie de trucos con los que neutralizar la desventaja inicial ❸. Estos trucos se pueden desactivar o activar, según prefieras. También por supuesto, puedes cambiar de equipo cuantas veces quieras y seguir manteniendo los puntos que ya tenías antes.









CLAVE 1

Conoce la moral de tu equipo a lo largo de los partidos observando los puntos que aparecen junto al marcador. Si posees tres puntos tus jugadores estarán a tope. Si tan sólo tienes uno, crea ocasiones de gol o modifica la estrategia.

CLAVE 2

Vigila la resistencia de tus jugadores. Haz cambios a lo largo de los partidos y rotaciones en cada jornada.

CLAVE 3

Ante una defensa muy poblada, incorpora laterales que ensanchen el campo y cuelga balones al área para que rematen tus delanteros.



2.3. *TORNEO*

Si no quieres disputar el completo modo Manager y tampoco te atrae jugar partidos sueltos, podrás disputar decenas de torneos de todos los países o crear tu propio torneo con sus reglas y sus equipos participantes ❶. Recuerda que, si escoges las distintas copas de los países, además de disfrutar y vivir la tensión de los partidos, también superarás diferentes desafíos que tendrán su recompensa.





2.4. MODO *ENTRENAMIENTO*

Si quieres practicar los movimientos especiales, jugadas o el lanzamiento de faltas antes de saltar a la alta competición, ésta es tu opción de juego ❶. Lo primero que debes hacer es escoger tu equipo. Luego elige un partido 11 contra 11 (o contra menos jugadores rivales con un mínimo de 1, el portero), lanzamientos de córners y lanzamientos libres indirectos o directos ❷.

Sin lugar a dudas, es el mejor lugar para practicar todo tipo de filigranas y perfeccionar los lanzamientos de falta las veces que quieras.







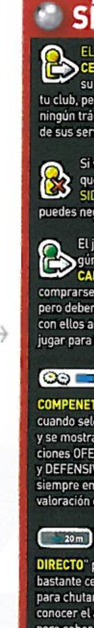


2.5. MODO *MANAGER*

1- DISEÑA UN PROYECTO CON FUTURO

Antes de iniciar esta modalidad de juego de *FIFA 06*, debes tener en mente llevar a lo más alto a un equipo a lo largo de varias temporadas. **Dirige el club y juega los partidos con el único fin de ganar todos los torneos que estén a tu alcance.**

Según el equipo que escojas deberás realizar una dirección de equipo diferente, siendo consciente de la envergadura de tu club ❶. Así, si llevas el control de un equipo grande como el Real Madrid o el Barcelona, podrás optar a todos los torneos y a fichar a los mejores jugadores. Sin embargo, si te decides por un equipo modesto, tendrás que avanzar poco a poco en calidad de juego y en economía para conseguir que en 2, 3 ó 4 temporadas sea uno de los mejores equipos del mundo. Como entrenador novel, al empezar no podrás hacerte cargo de un equipo de 1ª categoría, pero más adelante podrás tener una oferta del club de tus sueños y firmar un buen contrato con él.







SÍMBOLOS

EL JUGADOR PUEDE SER **CEDIDO**. Tendrás que pagarle su sueldo mientras juegue en tu club, pero no tendrás que pagar ningún tránsfer para poder disfrutar de sus servicios.

Si ves este icono, quiere decir que EL JUGADOR YA HA SIDO **CEDIDO** a otro club. No puedes negociar con él.

El jugador no pertenece a ningún club. Los jugadores con **CARTA DE LIBERTAD** pueden comprarse sin pagar ningún tránsfer, pero deberás arreglar un contrato con ellos antes de que empiecen a jugar para tu club.

LA VALORACIÓN DE LA **COMPENETRACIÓN** aparecerá cuando selecciones a tus equipos, y se mostrará junto con las valoraciones OFENSIVA, MEDIOCAMPO y DEFENSIVA del club. Los clubes siempre empiezan con la misma valoración de Compenetración.

Utiliza el indicador de **"DISTANCIA DEL LIBRE DIRECTO"** para determinar si estás lo bastante cerca de la portería como para chutar directamente. Debes conocer el alcance de tus delanteros para saber cuándo va a ser más efectivo recurrir a una jugada a balón parado en lugar de disparar a puerta directamente.







2- LA ECONOMÍA DEL CLUB

La economía de tu club es fundamental para llevar a tu equipo a lo más alto. De nada te servirá ganar todos los partidos si llevas a tu equipo a la bancarrota. Cada vez que tengas que tomar una decisión económica ándate con pies de plomo. Ante la duda, no gastes mucho dinero. **Es importantísimo que en la caja fuerte de tu club siempre haya unos 2.000 Cr.** para hacer frente a gastos imprevistos, que sin lugar a dudas surgirán a lo largo de la temporada. Imprevistos que te aconsejamos que afrontes y subsanes de la mejor forma posible, ya que los beneficios serán importantes. Los dos medios de aporte económico son:

- SPONSORS: al comienzo de cada temporada deberás escoger el sponsor que te pague en cada jornada **2**. Ten en cuenta que podrás optar entre los que te aseguren mucho dinero en cada jornada y muy poco al ganar los torneos y viceversa. Según la confianza que tengas en tu equipo, escoge el sponsor en consecuencia **3**.

- RECAUDACIÓN: según el volumen de tu estadio y el precio de las entradas ésta variará. **Aunque aumentar el volumen de tu estadio (en "Mejora de Personal- Director de Estadio") suponga un coste muy alto, a la larga recuperarás el dinero invertido y será uno de los pasos más importantes para que tu club crezca**. Por otro lado, el precio de las entradas debe estar acorde con la categoría del rival **4** que te visite y con los resultados que coseches, ya que si pierdes siempre y el precio de las entradas es muy alto tendrás al respetable en contra **5**.

3- CONOCE A TU EQUIPO

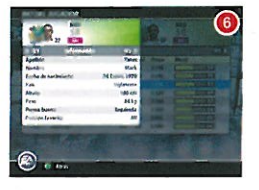
3.1- LOS JUGADORES

Sus Características

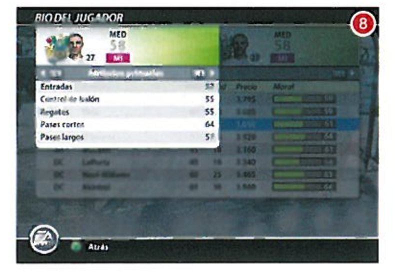
Para saber si un jugador merece estar en el once inicial, debes tener en cuenta no sólo su nivel general sino:

- **Su edad:** es importante que sea joven, así podrá jugar durante muchos años en tu equipo y mejorar su calidad a medida que pasan los años. Las jóvenes promesas son los mejores fichajes. Un jugador con 20 años y una media de 80 podrá llegar a ser un excelente jugador **6**.
- **Su pierna buena y su posición favorita:** para que su rendimiento sea máximo debe coincidir la posición asignada con la favorita. No sólo influirá en su moral, sino también en su provecho en el campo **7**.
- **Atributos primarios:** los más importantes y los que debes tener en cuenta para saber si es el jugador indicado para un puesto concreto. La media de estos será el nivel medio del jugador **8**.
- **Atributos secundarios:** es bueno tenerlos en cuenta para saber con precisión cuáles son los puntos fuertes del jugador y en qué aspectos flaquea. Así, por ejemplo, si es muy malo rematadando de cabeza, no le coloques de delantero centro **9**.












ZIDANE

Sus Habilidades Especiales (Demarcaciones)

Como ocurre en el fútbol real, no todos los jugadores son iguales. Cada uno tiene unas cualidades y unos defectos que hay que tener en cuenta y que les hacen distintos a los demás. En *FIFA 06*, aparte de los 24 atributos (entre primarios y secundarios) de los que consta cada jugador, **hay 7 habilidades especiales que sólo están al alcance de algunos jugadores**. Cada jugador puede tener como máximo 2 de estas habilidades especiales, y que se asignan automáticamente teniendo en cuenta el global de los 24 atributos con los que cuenta cada futbolista. Es decir, un jugador con una puntuación global baja no puede tener una habilidad especial, a la vez que un jugador puede tener la habilidad de dar pases en largo fantásticamente y sin embargo no tener velocidad en conducción del balón o un disparo potente. Estas habilidades especiales pueden estar a su vez más o menos desarrolladas, así que fíjate en el color del símbolo que representa la habilidad. Si es de oro el jugador dominará la facultad a la perfección, si es de plata menos y si es de bronce apenas destacará (un jugador con un disparo potente puede tener más o menos certeza de- →


JOAQUIN


PUYOL



CLAVE 4

Recuerda que como mínimo debes tener 18 jugadores en tu equipo. Si no es así, serás sancionado en las competiciones. Revisa los contratos de tus jugadores al comienzo de cada temporada para renovar a los que te interesen y vender a los demás.

CLAVE 5

Cubrir la pelota pisándola es una de las claves del éxito en muchas ocasiones. Para hacerlo de espaldas al rival, suelta el pad de control y pulsa R1. Si quieres hacerlo encarando al contrario, mantén pulsado R2.



SÍMBOLOS

Este icono indica que **EL JUGADOR HA SUFRIDO UNA LESIÓN** y debe ser sustituido lo antes posible, ya que no va a poder seguir jugando a su nivel habitual.

El colegiado a veces aplica la **"LEY DE LA VENTAJA"** y deja que el juego prosiga si has conservado el control del balón después de haber sido objeto de una falta. Sin embargo, el árbitro hará sonar su silbato si pierdes el balón poco después de la falta.

Si ves este icono, quiere decir que ya has empezado a **NEGOCIAR PARA HACERTE CON EL JUGADOR**. Visita la pantalla "Historial de negociaciones" para realizar ajustes en tu oferta o para cancelar las negociaciones.

Si tu portero **NO HA PASADO EL BALÓN AL COMPAÑERO AL CABO DE 6 SEGUNDOS** desde que se ha hecho con él, lo enviará directamente hacia arriba. Esto evitará que te amonesten por el retraso, pero el disparo no irá controlado y puedes perder la posesión del balón.

CAMBIA LAS TÁCTICAS DE TU CLUB en mitad de un partido para explotar una nueva debilidad de la defensa de tu rival, o para probar un nuevo enfoque cuando tu club parezca tener problemas.

EL JUGADOR VA A RETIRARSE cuando termine la temporada actual. No puedes hacerle cambiar de idea y, por tanto, debes pensar en un sustituto para cuando comience la próxima temporada.

Cuando veas este icono, sabrás que **UN JUGADOR PUEDE ESTAR MUY CANSADO**, o que simplemente está teniendo un mal partido. Ambas cosas son motivo suficiente para plantearse un cambio.

¡EL JUGADOR HA RECIBIDO UN AVISO! Si vuelve a hacer una entrada a destiempo puede ver la cartulina roja.

Si ves este icono, quiere decir que **EL JUGADOR ESTÁ A LA VENTA** y puede ser adquirido previo pago de un tránsfer a su club actual.

Si ves este icono, quiere decir que **EL JUGADOR YA HA SIDO TRANSPASADO A OTRO CLUB**. No puedes negociar con él de ninguna forma.



RONALDO


ROBERTO CARLOS

pendiendo de la categoría de su habilidad). Para ver estas habilidades especiales, ve a "Dirección de Equipo", elige "Plantilla", selecciona tu equipo preferido, ilumina al jugador que quieras y pulsa ●. Saldrá la "Bío del jugador" y verás toda la información del jugador en cuestión y si éste tiene el símbolo de alguna habilidad especial (un jugador puede tener como máximo dos habilidades especiales a la vez). A continuación explicamos las siete habilidades:

Extremo ofensivo

• **Descripción:** servirán para resolver los movimientos finales de las jugadas por las bandas. Estos jugadores tienen un gran control del balón y velocidad y pueden fajarse de varios defensores con más facilidad que el resto. Son ideales para aguantar un balón en la frontal del área, encarar e intentar un quiebro entre varios defensas. Cerca del área son letales.

• **Ejemplos:** Joaquín (España), Cristiano Ronaldo (Portugal), Figo (Portugal), Vicente (España).



Centrocampista defensivo

• **Descripción:** jugadores que combinan fuerza, colocación y habilidad defensiva. Dominan psicológicamente el centro del campo en su parte defensiva y se anticipan rápidamente a cualquier cruce, son muy hábiles en el bloqueo de disparos a media / larga distancia y no dudan en tirarse a los pies de un delantero para cortar la trayectoria del balón o despejar un balón dividido.

• **Ejemplos:** Vieira (Francia), Gravesen (Dinamarca), Baraja (España).



Maestro del mediocampo

• **Descripción:** quizás el jugador más valioso del equipo. El cerebro del centro del campo, el distribuidor de juego, el artista del pase largo. Estos jugadores tienen una visión de juego excelente, son capaces de dar un pase largo en bastantes mejores condiciones que cualquier otro jugador. Un centro largo con un jugador de estas características suele ir templado, bien jugado y dejando al jugador que recibe el balón en una posición mucho más ventajosa de cara a puerta. También es un artista en el manejo de los pases elevados al hueco, que los realiza con más temple y soltura que el resto. Cualquier jugador que intente dar un pase al hueco elevado a una distancia más lejana de lo normal se quedará corto en su intento. El "maestro del mediocampo" la pone donde no llegan otros. También es capaz de sorprender al portero desde lejos con un tiro alto y bombeado.

• **Ejemplos:** Pablo Aimar (Argentina), Kaka (Brasil), Ballack (Alemania), Totti (Italia), Pirlo (Italia), Xavi (España).



Central

• **Descripción:** son defensas especializados en el marcaje al hombre. Con dos jugadores con semejantes características en el centro de la defensa conseguirás cortar la mayoría de los ataques de tu rival. También serán de gran ayuda para jugar de centrocampistas defensivos o para cubrir las bandas si no tienes laterales disponibles.

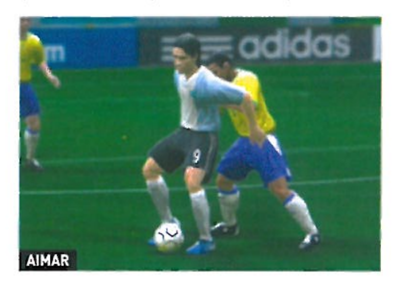
• **Ejemplos:** Ayala (Argentina), Campbell (Inglaterra), Nesta (Italia), Puyol (España)



Delantero matador

• **Descripción:** es el matador del área, el finalizador de las jugadas, un jugador con un gran olfato de gol y contundencia en los remates. También es capaz de engañar al contrario con movimientos especiales que sólo pueden realizar ellos (prueba dando


BARAJA



AIMAR

un sólo toque a R2 al encarar...), aunque sólo los hacen en contadas ocasiones . Los tiros envenenados desde fuera del área son una de sus muchas especialidades, así como ir en busca de cualquier rechace y convertirlo en gol.

• **Ejemplos:** Tierry Henry (Inglaterra), Ronaldo (Brasil), Morientes (España), Martins (Nigeria), Rooney (Inglaterra).



Pieza clave

• **Descripción:** capacitados con un excelente control de balón y visión, este jugador suele ser la referencia en ataque. Convierten, con un sólo pase, jugadas complicadas y embarulladas en claras ocasiones de gol. También tienen la habilidad de proteger el balón como nadie, movimiento que luego utilizan para revolverse y sacar un gran pase o un espectacular tiro a puerta, ya que también tienen olfato de gol.

• **Ejemplos:** Adriano (Brasil), Zidane (Francia), Val Nistelroy (Holanda).



Laterales

• **Descripción:** son los denominados "carrileros", defensas con muy buena predisposición de ataque y que aportan una inestimable ayuda a los centrocampistas y a los delanteros. Tienen una gran velocidad cuando suben al ataque y retroceden rápidamente a su posición inicial una vez que el equipo pierde la posesión.

• **Ejemplos:** Roberto Carlos (Brasil), Ze Roberto (Brasil), Zambrotta (Italia).

(Ver Esquema 1)







Esquema 1

Su Estado

Es importante que cuides a tus jugadores para que den su máximo rendimiento. Debes conocer en todo momento su estado anímico y físico para saber si incluirlos en el once inicial, si deben ser suplentes o no convocarlos (10). Los estados que puedes encontrar en tus jugadores son:

• **Lesión:** en cualquier partido tus jugadores pueden sufrir lesiones. Siéntalos en el banquillo. ya que su rendimiento en el campo será nulo. Es importante que no gastes los tres cambios en un partido por si algún jugador se lesiona.

• **Tarjetas:** debido a las entradas violentas, tus jugadores pueden cargarse de tarjetas. Si un defensor es sancionado al comienzo del partido con una tarjeta amarilla sustitúyele, ya que corre el riesgo de sufrir una segunda que deje a tu equipo con un jugador menos (11). La acumulación de tarjetas, 5 en la liga o 2 en competiciones europeas, impedirán que ese futbolista juegue el siguiente partido.

• **Petición de cambio:** cuando un jugador sufra mucho cansancio en un partido y pierda su fortaleza física, te pedirá el cambio. No dudes en realizarla, ya que el jugador apenas rendirá con la fatiga. Pero no te precipites, ya que en el intermedio del partido tus jugadores recuperarán parte de su resistencia. Recuerda que el cansancio se acumulará de partido en partido, sobre todo si juegas dos por semana. No dudes en hacer rotaciones en tu once inicial para refrescar a tu plantilla.

• **La moral:** uno de los estados más importantes de los jugadores y de los que más afectarán a su rendimiento (12). Para que tus jugadores tengan la moral por las nubes procura que todos disfruten de tiempo en el campo, que →







cada jugador esté en su posición natural y ganar partidos, claro.
Para mejorar la moral del grupo a lo largo del partido debes intentar meter goles y procurar hacer ocasiones de gol que animen a tus jugadores y les metan "nervio". Un cambio adecuado de estrategia a lo largo del partido, como sacar delanteros cuando vayas perdiendo, también será de ayuda para mantener la moral de tus jugadores alta 13.

3.2- EL CONJUNTO

La Alineación Ideal

Lo más importante para que tu equipo rinda al 100% es el once inicial. Para saber qué jugadores deben ser los titulares, aplica a raja tabla los siguientes consejos 14:

- **Ajusta los jugadores** a su puesto natural para que rindan al máximo.
- **Vigila que no estén cansados** o lesionados antes de empezar el partido.
- **Reserva a los mejores** en los partidos intrascendentes.
- **No convoques a los peores jugadores**, los lesionados o sancionados.
- **Intenta tener entre los suplentes un portero**, un defensa, un centrocampista y un delantero.

La Formación Perfecta

Junto a una alineación perfecta y una estrategia acorde a tus ideales, es importantísimo que sepas colocar a tus jugadores en el terreno de juego. Para saber cuál es la formación ideal ten en cuenta los siguientes factores:

- **Características de tus jugadores titulares:** para obtener el 100% de rendimiento de tus jugadores y mantenerlos con la moral alta, deben colocarse en el campo en su posición natural 15. Así, si tienes un once ideal intenta distribuirlo en el campo de la mejor forma posible, aunque siempre de forma proporcionada.
- **Estrategia a seguir:** según tus ideales de juego y la estrategia a seguir, a la hora de defender y de subir el balón al área rival debes amoldar la formación de tu equipo. Si te gusta abrir balones a la banda para colgarlos en el área te interesará jugar con extremos, o si te gusta defender forzando el fuera de juego te interesa una defensa con pocos jugadores.
- **Necesidad de resultados:** muchas veces necesitas remontar un resultado adverso o defender uno favorable a lo largo de un partido. Para conseguirlo, reparte tus jugadores según las necesidades, colocando más o menos atacantes o defensores.
- **Formación del equipo contrario:** si el rival es muy superior a tu equipo, debes plantear una formación que pueda contrarrestar su mayor calidad. Observa su formación antes del partido y compón la tuya para neutralizar a las estrellas del equipo rival.

FORMACIONES



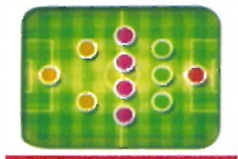
1. 1-4-3-2

- A FAVOR: defensa muy sólida con la tranquilidad del libero para solucionar errores defensivos. Además, contarás con opción de marcar goles con dos delanteros.
- EN CONTRA: no podrás forzar el fuera de juego.
- **Ideal para:** mantener marcadores favorables y hacer frente a equipos muy ofensivos.
- **Estrategia en ataque adecuada:** abrir huecos.
- **Estrategia en defensa adecuada:** presión y defensa en zona.



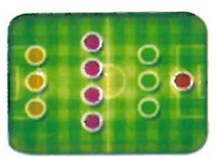
2. 3-4-1-2 (Recomendada)

- A FAVOR: te asegurarás el control del balón y la presión en el centro del campo.
- EN CONTRA: si el equipo rival juega con muchos delanteros y superan la línea del medio del campo puedes sufrir en defensa.
- **Ideal para:** mantener un resultado favorable controlando la posesión del balón.
- **Estrategia en ataque adecuada:** contraataque.
- **Estrategia en defensa adecuada:** presión.



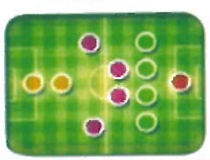
3. 3-4-2

- A FAVOR: al oponente le será muy difícil mover el balón a partir del medio del campo.
- EN CONTRA: tus opciones de gol serán bastante escasas, a no ser que incorpores al ataque a los dos media punta.
- **Ideal para:** mantener un resultado favorable o conseguir un empate.
- **Estrategia en ataque adecuada:** contraataque.
- **Estrategia en defensa adecuada:** presión.



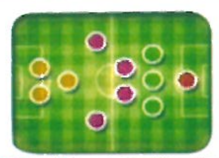
4. 3-4-3

- A FAVOR: oportunidades de gol aseguradas. Además, mantendrás a tu rival controlado en el medio del campo.
- EN CONTRA: Si tu rival supera el centro del campo puedes sufrir en la retaguardia con tan sólo 3 defensas.
- **Ideal para:** afrontar un partido con necesidad de hacer gol o remontar un resultado adverso.
- **Estrategia en ataque adecuada:** contraataque, juego por las bandas, todos al área.
- **Estrategia en defensa adecuada:** fuera de juego y presión.



7. 4-2-3-1

- A FAVOR: una defensa muy sólida apoyada por centrocampistas con la que conseguirán mover bien el balón.
- EN CONTRA: si no consigues explotar a los centrocampistas para que avancen por la banda y cuelguen balones te costará meter gol.
- **Ideal para:** defender un resultado favorable o hacer frente a un equipo de gran nivel.
- **Estrategia en ataque adecuada:** juego por las bandas, abrir huecos.
- **Estrategia en defensa adecuada:** defensa en zona.



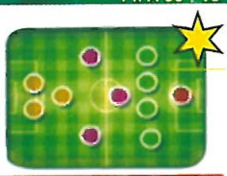
5. 3-5-2

- A FAVOR: tendrás el control absoluto en el centro del campo y por lo tanto el control del balón.
- EN CONTRA: si los centrocampistas no apoyan a los delanteros y defensas puedes pasarlo bastante mal.
- **Ideal para:** dormir un partido con resultado favorable o buscar el empate a 0.
- **Estrategia en ataque adecuada:** contraataque y abrir huecos.
- **Estrategia en defensa adecuada:** fuera de juego y presión.



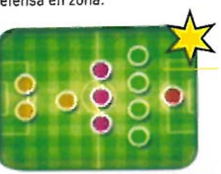
8. 4-2-4

- A FAVOR: una defensa y una delantera muy potentes, que te darán opciones a ganar cualquier partido.
- EN CONTRA: el centro del campo es muy pobre, por lo que te verás obligado a desplazar el balón por las bandas o con pases largos.
- **Ideal para:** jugar con balones largos y por las bandas cediendo el control del balón a tu rival.
- **Estrategia en ataque adecuada:** juego por bandas y todos al área.
- **Estrategia en defensa adecuada:** defensa en zona.



6. 4-1-2-1-2 (Recomendada)

- A FAVOR: conseguirás subir con bastante facilidad el balón hasta el área rival y tanto tus defensas como atacantes tendrán apoyos en todo momento.
- EN CONTRA: no conseguirás explotar las bandas.
- **Ideal para:** dominar el partido de principio a fin y jugar bien para ganar.
- **Estrategia en ataque adecuada:** todos al área.
- **Estrategia en defensa adecuada:** defensa en zona.

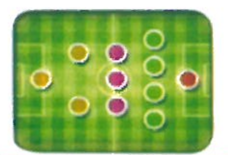


9. 4-3-1-2 (Recomendada)

- A FAVOR: la distribución de tus jugadores en el campo será excelente, permitiéndote dominar el balón y hacer buen fútbol.
- EN CONTRA: tal vez no puedas explotar al 100% el ataque por las bandas.
- **Ideal para:** afrontar cualquier partido con opciones de victoria bastante claras.
- **Estrategia en ataque adecuada:** todos al área, contraataque.
- **Estrategia en defensa adecuada:** defensa en zona y presión.

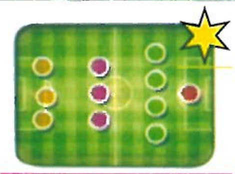






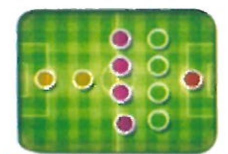
10. 4-3-2-1

• A FAVOR: dispones de una defensa excelente y un centro del campo que te dan garantías para mantener tu puerta a 0.
• EN CONTRA: tal vez las opciones de gol no sean muchas en el partido.
• **Ideal para:** afrontar partidos complicados donde te interesa no encajar goles y tener opción de meter alguno.
• **Estrategia en ataque adecuada:** todos al área, contraataque.
• **Estrategia en defensa adecuada:** defensa en zona y presión.



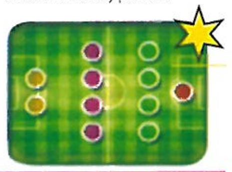
11. 4-3-3 (Recomendada)

• A FAVOR: la formación clásica combina una buena defensa con un centro del campo y delantero que te aseguran opciones de gol.
• EN CONTRA: tal vez el centro del campo no esté demasiado poblado.
• **Ideal para:** afrontar cualquier partido y para superar resultados adversos.
• **Estrategia en ataque adecuada:** todos al área, contraataque y juego por las bandas.
• **Estrategia en defensa adecuada:** fuera de juego y defensa en zona.



12. 4-4-1-1

• A FAVOR: tu equipo será un fortín defensivo que podrá las cosas muy difíciles a los delanteros rivales.
• EN CONTRA: las opciones de gol durante los partidos serán casi tan escasas para ti como las de tu rival.
• **Ideal para:** mantener un resultado favorable o un empate a 0.
• **Estrategia en ataque adecuada:** contraataque, abrir huecos.
• **Estrategia en defensa adecuada:** fuera de juego y defensa en zona.



13. 4-4-2 (Recomendada)

• A FAVOR: una retaguardia poblada que ofrece garantías y un centro del campo que asegurará la posesión.
• EN CONTRA: al no haber jugador de enganche entre el medio campo y la delantera, tendrás que explotar al máximo a los centrocampistas.
• **Ideal para:** afrontar cualquier partido con resultado adverso o a favor.
• **Estrategia en ataque adecuada:** todos.
• **Estrategia en defensa adecuada:** presión, defensa en línea y en zona.



14. 4-5-1

• A FAVOR: con tantos jugadores en el centro del campo conseguirás mover con facilidad el balón y apoyar a los defensas y delanteros.
• EN CONTRA: aunque dispongas de dos medias puntas, las bandas quedarán desiertas.
• **Ideal para:** mantener un marcador favorable y no correr riesgos.
• **Estrategia en ataque adecuada:** abrir huecos y contraataque.
• **Estrategia en defensa adecuada:** presión y defensa en zona.



15. 5-2-1-2

• A FAVOR: con semejante defensa tu portería será un auténtico fortín.
• EN CONTRA: las bandas en ataque apenas las explotarás, a no ser que introduzcas carrileros en la defensa que suban por la banda.
• **Ideal para:** defender un resultado favorable o hacer frente a un equipo muy superior al tuyo.
• **Estrategia en ataque adecuada:** contraataque y abrir huecos.
• **Estrategia en defensa adecuada:** defensa en zona.



CLAVE 10

Si te interesa mantener un resultado, duerme el partido con pases entre tus defensas e incrementa tu retaguardia para afrontar con garantías los ataques del rival.

CLAVE 11

Usa el modo "Jugar Partido Rapido" en el modo Manager cuando tu rival sea muy inferior al de tu equipo o el partido carezca de toda importancia.

CLAVE 12

Ten presente en todo momento cuáles son los objetivos impuestos al comienzo de la temporada para cumplirlos y seguir con el equipo la siguiente temporada.





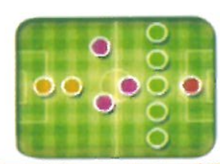
16. 5-2-2-1

- A FAVOR: con esta formación, será bastante difícil que alguien pueda meterte un gol.
- EN CONTRA: con tan sólo un delantero, apenas dispondrás de oportunidades de gol.
- **Ideal para:** conseguir un empate a cero o defender un resultado favorable.
- **Estrategia en ataque adecuada:** abrir huecos.
- **Estrategia en defensa adecuada:** defensa en zona.



17. 5-3-2 (Recomendada)

- A FAVOR: todos tus jugadores estarán muy repartidos por el campo.
- EN CONTRA: deberás explotar en exceso a los centrocampistas para acercarte al área rival con el balón controlado, ya que no hay mediapunta de enganche.
- **Ideal para:** afrontar cualquier partido con opciones de ganar.
- **Estrategia en ataque adecuada:** todas.
- **Estrategia en defensa adecuada:** presión, defensa en zona y en línea.



18. 5-4-1

- A FAVOR: la defensa será un muro difícil de superar y tendrás un centro del campo en rombo diseñado para mover el balón hasta el delantero.
- EN CONTRA: deberás tener un delantero muy efectivo para hacer gol.
- **Ideal para:** asumir el dominio del balón a lo largo del partido y no arriesgar en exceso.
- **Estrategia en ataque adecuada:** contraataque y juego por bandas.
- **Estrategia en defensa adecuada:** presión y defensa en zona.

ESTRATEGIAS



1. Contraataque.



2. Jugar por bandas.



3. Todos al área.



4. Abrir huecos.



5. Presión.



6. Fuera de juego.



7. Defensa en zona.



8. Defensa en línea.

Como norma general, utiliza las estrategias en momentos puntuales y sacarás un mayor partido de ellas. **Hay dos tipos de estrategias: defensivas y ofensivas.**
Para activar una estrategia, simplemente tienes que pulsar en la dirección adecuada con la cruceta o el stick izquierdo (depende del control que hayas elegido). **Hay cuatro estrategias de ataque y cuatro de defensa.** Puedes tener desde una estrategia activada hasta las ocho a la vez, aunque no es recomendable, ya que tus jugadores se cansarán más de lo normal y perderás efectividad al no tener un esquema estratégico definido.

En ataque
(stick izquierdo o cruceta)

1- Contraataque (CO): ↑

Tanto los centrocampistas como los delanteros subirán rápidamente al ataque buscando sorprender al rival. **Utilízala sólo cuando robes el balón ante un equipo que está totalmente volcado al ataque** (normalmente cuando vas ganando y queda poco tiempo para que finalice el partido). Para que sea efectiva, tienes que ser muy rápido subiendo la pelota, ya sea primero a la media y luego un pase al hueco elevado a la delantera, o directamente con un pase largo a la delantera. Sin lugar a dudas, te interesa que tu once inicial esté plagado de jugadores rápidos y con una gran precisión en el pase si quieres optar por esta estrategia como norma habitual.

2- Juego por las Bandas (BA): →

Ideal para abrir el juego por las bandas o para cambiar el juego de una banda a otra. Los jugadores se abrirán más de lo habitual hacia la línea de cal, haciendo el campo más grande y poniendo en más dificultad al equipo contrario. **Con esta estrategia se consigue oxigenar el juego en el centro del campo y sorprender así al equipo rival** con un pase largo hacia un extremo de la banda. ···›



CLAVE 13

¿Tus delanteros no meten un gol ni al arco iris? Mejora su rendimiento con un entrenador de delanteros con más nivel.

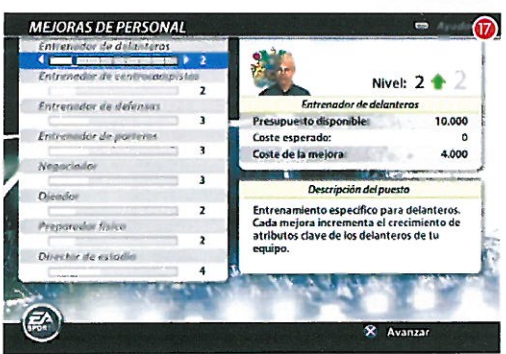
CLAVE 14

A lo largo de los partidos permanece muy atento a los rechaces, tanto a favor como en contra, ya que supondrán muchos goles a lo largo de la temporada.

CLAVE 15

Asigna marcajes individuales de tus defensores a los mejores jugadores del equipo rival para evitar que resuelvan el partido.





La mejor forma de finalizar las jugadas es intentar perforar la portería rival será colgar balones desde la banda al área, así que intenta meter un delantero que remate bien de cabeza.

3- Todos al área (TA): ↓

Todos los jugadores que estén cerca de la frontal del área entrarán en el área grande (los delanteros lo harán hacia el área pequeña) para intentar rematar un posible pase. Esta estrategia es **muy eficaz cuando atacamos por una banda y nos decidimos a colgar el balón al área** 16. Para que sea efectiva, **hay que activar esta estrategia unos segundos antes**, para dar tiempo a que los jugadores atacantes se coloquen en una posición idónea de remate. También te resultará muy útil para buscar un gol a la desesperada cuando tengas a muchos delanteros y centrocampistas ofensivos en el campo.

4- Abrir huecos (HU): ←

Activando esta estrategia, un jugador del centro del campo subirá al ataque en el momento que el balón esté en posesión de alguno de tus delanteros o centrocampistas. **Este tipo de jugadas suelen sorprender mucho al equipo contrario**, debido a que en ocasiones creas una situación de superioridad numérica que puedes combinar con paredes o pases al hueco.

En defensa

(L1 + stick o cruceta izquierda)

5- Presión (PR): ↑

Aumenta la intensidad de presión de tus defensas nada más reciban el balón los centrocampistas rivales para evitar que puedan jugar con facilidad. **Ideal para combinar con la estrategia ofensiva "contraataque".** No abuses de esta estrategia o tus jugadores sufrirán fatiga extrema al final de los encuentros.

6- Fuera de Juego (FJ): →

Fuerza el fuera de juego de los delanteros rivales cuando reciban el balón de los centrocampistas. Aunque puede ser muy eficaz y conseguirás neutralizar los ataques rivales sin esfuerzos es muy arriesgada, ya que un fallo dejará al delantero cara a cara con tu portero. **Evita ejecutar esta estrategia con una de-**

fensa muy poblada. Y ni que decir tiene que si juegas con un libero, no la utilices.

7- Defensa en Zona (ZO): ↓
Sin lugar a dudas es **la estrategia más adecuada para todo tipo de partidos**. Gracias a ella, conseguirás que tus defensores presionen a los delanteros sin perder en ningún momento su posición y sin dejar peligrosos huecos en la defensa.

8- Defensa en Línea (LI): ←
Conseguirás juntar las líneas defensivas y del centro del campo para conseguir mayor presión defensiva. Sin embargo, dejarás mucho hueco entre el portero y la defensa, que puede ser aprovechado por delanteros rápidos que reciban balones largos.

La mentalidad del equipo

Pulsando el botón "Select", podemos cambiar la mentalidad del equipo en tres niveles diferentes: Defensiva, Normal y Ofensiva. Básicamente consiste en adelantar o atrasar todas las líneas del equipo, con lo que conseguimos que en defensa el equipo bascule hacia atrás y sea más difícil para el contrario entrar con desmarques, o que en ataque los jugadores suban más rápidamente sus posiciones. Pero bajo este sencillo planteamiento se esconde algo verdaderamente útil, y es poder cambiar el rol de los jugadores; si un centrocampista aguanta el balón y activamos con el "Select" la opción ofensiva, el defensa subirá al ataque haciéndole la cobertura al centrocampista; si el balón lo tiene un delantero, el centrocampista será el que haga la cobertura subiendo al ataque. **En definitiva, lo que podemos conseguir es que los jugadores se hagan relevos y jueguen "sin balón"**. Dependiendo de los parámetros y habilidades de los jugadores, reaccionarán antes o después en este tipo de desmarques.

MEJORA DEL PERSONAL

Si quieres que tu equipo crezca a lo largo de las temporadas, tendrás que mejorar poco a poco el staff técnico. Te aseguramos que es uno de los aspectos más importantes y, **aunque las inversiones sean caras, son necesarias y muy provechosas.** Así que no seas tacaño e invierte dentro de la opción "Oficina - Mejoras del Personal" en:



- **Entrenador de delanteros:** si no te quieres desesperar viendo cómo tus delanteros fallan una y otra vez las oportunidades de gol, consigue un buen entrenador que afine su puntería. Su mejora no resulta muy cara y los resultados serán notorios, te lo aseguramos (17).
- **Entrenador de centrocampistas:** para conseguir que tus centrocampistas acierten con sus pases y no pierdan el balón cada dos por tres, consigue un entrenador con nivel. Sinceramente, si no dispones de demasiados créditos, mejora antes el nivel de los otros entrenadores.
- **Entrenador de defensas:** Con una defensa bien colocada y de calidad conseguirás mantener segura tu portería. Junto con los goles de los delanteros, **los defensas son una pieza clave** para conseguir buenos resultados, así que no dudes en mantenerlos en forma.
- **Entrenador de porteros:** si no quieres que tu portero cante más que Julio Iglesias, más te vale que tengas un buen entrenador de portero. Aumentar el nivel de este entrenador no resulta demasiado caro y, sin lugar a dudas, evitarás muchos goles con un buen portero (18).
- **Negociador:** si quieres hacer fichajes buenos, bonitos y baratos debes tener un negociador de primera. Cuando tu equipo haya crecido lo suficiente necesitarás un buen ne- →





Apoyo de los aficionados.



Seguridad laboral .

gociador para hacerte con los mejores jugadores del mundo. Aunque parezca una inversión inútil, acabarás recuperando la inversión por lo que te ahorres en los fichajes.

- **Ojeador:** ¿quieres conseguir auténticas gangas en el mercado de fichajes? Sólo cuando te sobren Créditos y el resto de los entrenadores tengan un buen nivel, mejora el nivel del ojeador y mientras tanto ficha en el mercado normal de jugadores.
- **Preparador físico:** uno de los entrenadores más importantes. Además de evitar las lesiones, conseguirás que tus jugadores aguanten los partidos en buena forma. **Resulta esencial si tu plantilla no es muy amplia** (18 ó 19 jugadores) y tienes que disputar 3 competiciones.
- **Director de estadio:** aunque aumentar el estadio suponga un desembolso enorme, a la larga recuperarás tu dinero con las ventas de localidades cuando juegues en casa. Esta opción resulta **esencial si quieres mantener en tu plantilla a galácticos con fichas astronómicas,** ya que los sponsors no te pagarán lo suficiente para mantenerlos.

EL TÉCNICO IDEAL

1- El Prestigio del Técnico

Si quieres que tu club crezca temporada tras temporada, tu prestigio tambien debe crecer. A medida que éste se incremente, conseguirás mejores patrocinadores y los fichajes serán más fáciles de conseguir, ya que los jugadores querrán jugar en tu equipo. **Tan sólo tienes que ganar partidos y campeonatos**.

2- Compenetración del Equipo

Si quieres que el club funcione, tus jugadores deben estar contentos y compenetrados en los partidos. Para tener a tu equipo bien engranado **haz rotaciones, coloca a los jugadores en sus puestos naturales y gana los partidos.**

3- Apoyo de los Aficionados

Ten claro que si ganas los partidos los aficionados estarán de tu parte. Sin embargo, si el precio de las entradas es elevado y tu equipo no cosecha victorias, el respetable te dará la espalda, haciendo que la moral de tu equipo decaiga aún más y tu puesto corra peligro. **Sé consecuente con tus resultados a la hora de establecer los precios de las entradas e intenta ganar los partidos de casa.**

4- Seguridad Laboral

A medida que trascurra la temporada podrás conocer las probabilidades de seguir en tu club gracias a este medidor. **Una buena posición en los distintos torneos mantendrá al máximo el indicador.** Sin embargo, si la posición de tu equipo es inferior que las expectativas marcadas al principio de temporada, haz modificaciones en tu equipo para mejorar los resultados.

NEGOCIACIONES Y FICHAJES

1- RENOVACIONES DE CONTRATO

Al comienzo y al final de cada temporada debes repasar los contratos de cada jugador ⓳. Ten en cuenta los años que le restan para que finalice y si su rendimiento es bueno, renuévale. **Sigue estos consejos para negociar bien:**

- **Pon en venta a los jugadores que**



Prestigio como Manager.



Compenetración del Equipo.





le vencen el contrato al año siguiente si no quieres que sigan jugando en tu equipo. Así conseguirás Créditos antes de que se marchen libres por finalización de contrato.

• **A los jugadores jóvenes con expectativas de ser futuras estrellas** hazles contratos muy largos.

• **Antes de negociar su renovación** deja que juegue varios partidos. Con la moral más alta será más fácil que firmen.

• **Haz un primer intento de renovación sin aumento de ficha** (o incluso con una pequeña reducción). Si no aceptan, hazle una nueva posterior oferta mejorada.

• **Introduce incrementos por gol a los centrocampistas** que no suelen tirar a puerta.

• **No subas mucho la ficha del jugador** sin repasar la economía de tu club, ya que puedes arruinarte.

2- BUSQUEDA DE JUGADORES

Una forma de fichar bueno, bonito y barato es hacer uso de tu ojeador. Indica el jugador que buscas (te recomendamos jugadores jóvenes con un nivel 80-85) y la dedicación que debe aplicar. A mayor profundidad en la búsqueda más caro te supondrán sus servicios y más tardará en encontrar al jugador idóneo, pero los resultado serán mejores. **Si tu economía no es muy buena no debes invertir mucho dinero en el ojeador**, ya que no es un gasto imprescindible.

CLAVE 16

Lee con detenimiento todos los mensajes que aparezcan en la pantalla del ordenador en cada jornada, ya que será tu fuente de información de todo tipo de sucesos importantes del club.

3- FICHAJES

Sólo en los periodos situados al comienzo, mitad y final de la temporada podrás fichar nuevos jugadores para tu equipo. Para fichar con cabeza y no caer en la ruina, sigue los consejos que te damos a continuación:

• **Mejora el nivel del negociador** de tu cuerpo técnico en el menú "Mejoras del Personal" para que los fichajes sean más rápidos y económicos (20).

• **Busca en primer lugar en el mercado de traspasos** a ver si encuentras el tipo de jugador que necesitas, ya que será más fácil fichar a jugadores de esta manera.

• **No te demores demasiado en la contratación** o puede que finalice el plazo indicado o que lo fiche otro equipo antes.

• **Si no consigues fichar a un futbolista tras una oferta,** revisa el historial de fichajes para conocer el por qué de la negativa.

• **Si deseas un jugador en concreto,** búscalo pulsando R2 dentro del menú "Mercado de Traspasos".

• **Ofrece al club vendedor como mínimo el precio establecido en su ficha** como precio de mercado. A no ser que tengas un negociador muy bueno, tendrás que ofrecer más Créditos de lo que vale.

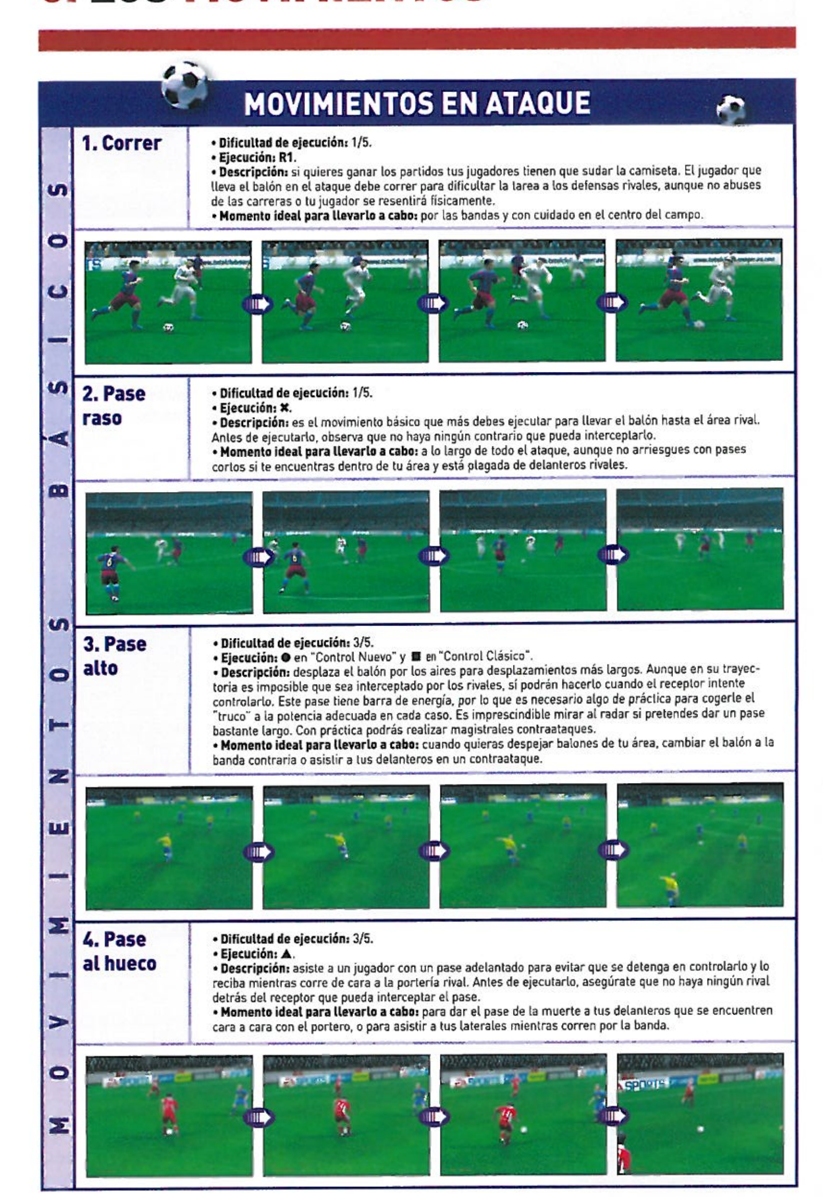
• **Aumenta la ficha del trabajador** para que acepte ir a tu equipo, pero antes piensa bien si la economía de tu club puede asumir su sueldo.

• **Si eres un equipo modesto busca jugadores modestos.** Los precios y las fichas de los galácticos sólo están al alcance de los mejores equipos.

• **Cuando vendas a un jugador, espera varias jornadas** para conseguir que mejoren la oferta y así obtener más dinero.



3. LOS MOVIMIENTOS



MOVIMIENTOS BÁSICOS

MOVIMIENTOS EN ATAQUE

1. Correr

- **Dificultad de ejecución:** 1/5.
- **Ejecución:** R1.
- **Descripción:** si quieres ganar los partidos tus jugadores tienen que sudar la camiseta. El jugador que lleva el balón en el ataque debe correr para dificultar la tarea a los defensas rivales, aunque no abuses de las carreras o tu jugador se resentirá físicamente.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** por las bandas y con cuidado en el centro del campo.

2. Pase raso

- **Dificultad de ejecución:** 1/5.
- **Ejecución:** ✖.
- **Descripción:** es el movimiento básico que más debes ejecutar para llevar el balón hasta el área rival. Antes de ejecutarlo, observa que no haya ningún contrario que pueda interceptarlo.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** a lo largo de todo el ataque, aunque no arriesgues con pases cortos si te encuentras dentro de tu área y está plagada de delanteros rivales.

3. Pase alto

- **Dificultad de ejecución:** 3/5.
- **Ejecución:** ● en "Control Nuevo" y ■ en "Control Clásico".
- **Descripción:** desplaza el balón por los aires para desplazamientos más largos. Aunque en su trayectoria es imposible que sea interceptado por los rivales, sí podrán hacerlo cuando el receptor intente controlarlo. Este pase tiene barra de energía, por lo que es necesario algo de práctica para cogerle el "truco" a la potencia adecuada en cada caso. Es imprescindible mirar al radar si pretendes dar un pase bastante largo. Con práctica podrás realizar magistrales contraataques.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** cuando quieras despejar balones de tu área, cambiar el balón a la banda contraria o asistir a tus delanteros en un contraataque.

4. Pase al hueco

- **Dificultad de ejecución:** 3/5.
- **Ejecución:** ▲.
- **Descripción:** asiste a un jugador con un pase adelantado para evitar que se detenga en controlarlo y lo reciba mientras corre de cara a la portería rival. Antes de ejecutarlo, asegúrate que no haya ningún rival detrás del receptor que pueda interceptar el pase.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** para dar el pase de la muerte a tus delanteros que se encuentren cara a cara con el portero, o para asistir a tus laterales mientras corren por la banda.

M. BÁSICOS

MOVIMIENTOS AVANZADOS

Cont. Movimientos en Ataque

5. Disparo

- **Dificultad de ejecución:** 3/5.
- **Ejecución:** ■ en "Control Nuevo" y ● en "Control Clásico".
- **Descripción:** la efectividad de un disparo depende de muchos factores. Para que el tiro sea más preciso ajusta bien el tiro, la potencia, intenta que no haya jugadores cerca que te desestabilicen, que el jugador no esté corriendo o en una posición forzada y sobre todo que tire con su pierna buena.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** todo momento es bueno para un disparo. En cuanto a los remates, aunque con el pie dentro del área sean los más efectivos, no descartes los remates de cabeza (o chilenas) tras un centro bombeado desde la banda o los tiros próximos al área. También hay jugadores que poseen un excelente disparo desde posiciones bastante alejadas y que pueden sorprender al portero.



6. Colgar el balón desde la banda

HAY 4 POSIBILIDADES a la hora de colgar un balón desde la banda. En todas se puede elegir la dirección en el momento de efectuar el pase (hay veces que es muy efectivo pegar un pase hacia la frontal del área en vez de darlo hacia el punto de penalti).

1. Botón de pase largo (un toque). Apretándolo una vez haremos un pase bombeado al área, que irá más o menos lejos dependiendo del tiempo que dejemos el botón apretado. Suele ir alto y con poca velocidad, por lo que es ideal para cuando hay muchos jugadores en el área y no tenemos muy claro a quién centrar o cuando hay un jugador sólo en el segundo palo, ya que es la única forma de que el balón le llegue en buenas condiciones. Con práctica puede ser la opción más efectiva, ya que con la combinación de dirección y fuerza (y dependiendo del jugador que realice el pase), puedes colocar el balón en prácticamente cualquier lugar.

2. Botón de pase largo (dos toques). El balón irá a ras del suelo y con más velocidad, por lo que su utilización es ideal para los contraataques o cuando veamos claramente a un jugador desmarcado en el primer palo. La defensa suele estar muy atenta a este tipo de pases y reacciona con gran eficacia, por lo que es mejor utilizarlo sólo cuando veas muy clara la jugada.

3. Botón de pase largo + L1 (un toque). Pase a media altura y con algo más de velocidad que el pase largo normal. Suele dar muy buen resultado tanto para centrar al primer palo un balón a la cabeza de algún delantero como para centrar hacia la frontal del área e intentar una volea. Por lo general, es el pase que mejor funciona si tus delanteros están posicionados cerca del primer palo.

4. Botón de pase largo (dos toques) + L1. Es igual que el anterior, sólo que el balón va más rápido y a menos altura. Ideal para los contraataques o para poner un buen balón en la frontal del área.



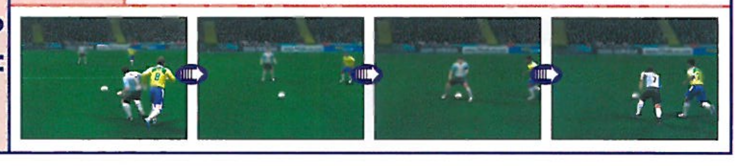
7. Dejar pasar el balón

- **Dificultad de ejecución:** 2/5.
- **Ejecución:** L2.
- **Descripción:** despista a los defensas rivales haciendo que el jugador que en principio va a recibir el pase no toque el balón. Si el balón pasa muy cerca de él abrirá las piernas.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** hay tres movimientos distintos que los jugadores ejecutan a la hora de dejar pasar el balón:

Por debajo de las piernas hacia un compañero. Esto ocurre cuando detrás de nosotros tenemos a un compañero bien situado. El jugador abrirá las piernas para que el otro recepcione el pase. Si mantienes pulsado el **L2**, el jugador que abre las piernas no irá hacia la trayectoria del balón.

Por debajo de las piernas para acto seguido seguir su trayectoria. Esto ocurre cuando el balón viene hacia nosotros y no hay un compañero situado detrás nuestro. El jugador, a la vez que abre las piernas, realiza un giro de 180 grados siguiendo la trayectoria del balón. Es muy útil cuando el pase lo realizas al jugador más adelantado de tu equipo y quieres sortear por sorpresa el muro defensivo del equipo contrario.

Acompañando la trayectoria del balón. Esto ocurre normalmente cuando le das el pase a un jugador de banda y no quieres que pierda tiempo en recepcionar el pase. Aprietas el **L2** y el jugador dejará pasar la bola pero seguirá su trayectoria, ganando unos segundos vitales que en ocasiones pueden dejar "tirado" al defensa, ya que éste espera que controles el balón.



MOVIMIENTOS AVANZADOS

Cont. Movimientos en Ataque

8. Desmarca a un jugador

- **Dificultad de ejecución:** 2/5.
- **Ejecución:** L1.
- **Descripción:** cuando vayas con un centrocampista con el balón controlado y no veas a ningún jugador desmarcado, mira a uno de ellos y pulsa **L1** para que corra hacia la portería con mirar a un jugador y dar un toque al **L1**, no hace falta dejarlo apretado).
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** cuando no haya ningún jugador desmarcado, ejecútalo y haz un pase profundo y elevado para dejarlo sólo delante del portero.

9. Pared

- **Dificultad de ejecución:** 4/5.
- **Ejecución:** L1 (mantén pulsado) + ✖ + ✖.
- **Descripción:** dos de tus jugadores se asistirán mutuamente mientras se mueven para abrirse hueco en la defensa. Las paredes son verdaderamente útiles, ya que el jugador que inicia la pared sale inmediatamente corriendo para poder recibir el pase. El pasador devolverá la pared con el golpeo característico que se hace en esta acción (con el interior o el exterior del pie, según la posición del jugador), dejando en muy buena situación al compañero.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** ante una defensa rival muy poblada y próxima al área, haz que tus delanteros que se mueven entre los defensores se cuelen dentro del área. Aunque hay que tener mucha práctica y visión de juego para acabar con éxito una pared, es una acción muy espectacular y muy bien plasmada en el juego, tanto en su ejecución como en su dificultad. También puedes decidir no apretar la ✖ dos veces en el momento de realizar la pared, para hacerla un poco más tarde o para engañar al contrario y no terminar su ejecución. El amago de pared (empezarla pero no terminarla) se puede usar como recurso para hacer subir jugadores al ataque y tener más alternativas de pase.

9.5. Pared con dejada

- **Dificultad de ejecución:** 5/5
- **Ejecución:** L1 (mantén pulsado) + ✖ + ✖
- **Descripción:** básicamente es el mismo sistema utilizado en la pared, sólo que el jugador realiza la dejada cuando el compañero que inicia la pared viene de frente.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** muy útil en la frontal del área: vas hacia la portería contraria por el centro del campo y, al llegar a la frontal, ves a un delantero tuyo de espaldas a la portería y enfrente de ti. Es el momento de hacer la pared con él y esperar su dejada para disparar a puerta según te viene el balón. Lograr un gol con este tipo de jugada es algo espectacular y al alcance de pocos jugadores.

10. Pared elevada

- **Dificultad de ejecución:** 4/5.
- **Ejecución:** L1 (mantén pulsado) + ✖ + pase largo
- **Descripción:** uno de tus jugadores recibirá el balón a ras de suelo y se lo devolverá con una asistencia elevada a su compañero, el cual se desmarcará. Igual que la pared rasa, se trata de un movimiento muy complicado de ejecutar con éxito.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** ejecútalo cuando las líneas de la defensa y el centro del campo de tu rival estén muy juntas pero lejos del área para conseguir atravesarlas.

Cont. Movimientos en Ataque

MOVIMIENTOS AVANZADOS

11. Pase al hueco elevado

- **Dificultad de ejecución:** 2/5.
- **Ejecución:** L1 + ▲.
- **Descripción:** con este movimiento podrás asistir a un jugador con un pase bombeado y adelantado para evitar que el asistido tenga que detener su carrera para controlar el balón.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** resulta muy efectivo cuando la defensa rival está adelantada y cubre de cerca a tus delanteros y extremos, ya que con este pase será muy complicado que intercepten el balón y tu jugador podrá llegar al área desmarcado gracias a un esprint.

12. Pase bombeado

- **Dificultad de ejecución:** 3/5.
- **Ejecución:** L1 + pase largo
- **Descripción:** asistencia muy semejante al pase por alto, con la sensible diferencia de que el esférico se desplazará por el aire más lento y bombeado.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** te servirá para asistir a tus delanteros cuando se encuentren entre las líneas de la defensa y del medio del campo de tu rival. Asegúrate de que no haya ningún defensor cerca, ya que serán balones que se pueden disputar con facilidad en la recepción.

13. Autopase

- **Dificultad de ejecución:** 3/5.
- **Ejecución:** R1 + golpe de stick derecho hacia adelante, en diagonal, arriba o abajo.
- **Descripción:** tu jugador se asistirá a sí mismo adelantándose unos metros el balón para sortear a su marcaje.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** resulta especialmente útil para librarte del marcaje del defensa y colarte sólo en el área y para que los extremos se muevan más rápidos por las bandas (con el balón controlado en un contraataque, golpea el stick derecho en la misma dirección en la que corres).

14. Pisar el balón encarando al rival

- **Dificultad de ejecución:** 2/5.
- **Ejecución:** R2.
- **Descripción:** de esta forma logramos que nuestro jugador, estando parado, pise la bola y se ponga en posición de encarar al contrario. Si a la vez que mantenemos apretado el **R2**, movemos nuestro jugador con el control de dirección (hacia cualquier lado, arriba, abajo, izquierda, diagonales, etc...), el jugador mantendrá la pelota pegada al pie, dando toquecitos hacia atrás, pisando el balón hacia un lado e incluso adoptando la clásica posición al encarar a un contrario (toques hacia delante muy cortos con el exterior). Dependiendo del jugador con el que estemos realizando el movimiento, la pisará mejor o peor, más rápido o más lento.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** en el centro del campo, para dar tiempo a que el jugador con más visión de tu equipo, vea un posible pase en largo, en corto o al hueco. También es muy útil cuando veas que el contraataque no va a ser efectivo y tu jugador va lanzado al área rival. Entonces, lo mejor será pisar el balón para organizar bien el ataque y esperar a que suban más compañeros.
También te puede servir para realizar un repentino cambio de ritmo que te deshaga de tu marcaje, aunque es más difícil que esto llegue a suceder.

MOVIMIENTOS AVANZADOS

Cont. Movimientos en Ataque

15. Giro rápido del jugador sobre el balón

- **Dificultad de ejecución:** 1/5.
- **Ejecución:** muévete de espaldas a la portería rival + **R2**.
- **Descripción:** el jugador pisará el balón con los dos pies mientras hace un giro de 180º para colocarse de cara a la portería rival.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** tras recuperar un balón en un cruce y tu jugador esté de cara a tu portería, ejecuta el movimiento para iniciar con rapidez un posible contraataque. Si combinas este movimiento con un posterior autopase en una banda, cuando retrocedes puede que consigas despistar a tu marcador y deshacerte de él.

15.5. Cubrir el balón protegiéndolo del rival

- **Dificultad de ejecución:** 2/5
- **Ejecución:** mantener apretado **R1** (para hacerlo tienes que soltar todos los botones del mando de control (cruceta o stick analógico izquierdo) y apretar **R1**, ya que si lo haces con el control de dirección apretado accionarías la carrera).
- **Descripción:** una vez que aprietes **R1** (habiendo soltado los demás botones), tu jugador se parará. En el momento que cualquier contrario se acerque, tu jugador cubrirá el balón de espaldas al contrario (al revés que con **R2**, donde el jugador pisa la bola mirando de frente al contrario).
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** en cualquier parte del campo, en ataque, en la frontal del área, en la banda, para perder tiempo en una esquina, para proteger el balón en defensa ante un delantero pesado...

16. Retroceder pisando el balón

- **Dificultad de ejecución:** 3/5.
- **Ejecución:** stick derecho hacia atrás.
- **Descripción:** el jugador pisará el balón mientras se mueve lentamente hacia atrás. Puedes complementar este movimiento con combinaciones atrás -adelante, atrás- diagonal, para que según retroceda el jugador pueda echarse el balón hacia delante.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** es una especie de Dribbling (engaño/chulería, para que nos entendamos) para dejar al rival en evidencia y vacilarle un poco. Si crees que tu rival se va a tirar a tus pies con una segada, pulsa el stick derecho hacia atrás y verás cómo pasa de largo. Eso sí, asegúrate de realizar el movimiento con un jugador de calidad o será tu rival quien se ría de ti.

17. Dribblings al trote

- **Dificultad de ejecución:** 4/5.
- **Ejecución:** según vas andando en el campo (el movimiento no funciona si vas corriendo, tenlo en cuenta), haz un movimiento rápido con el mando de control diagonal + adelante. Es decir, si vas hacia la derecha, debes pulsar derecha-diagonal arriba derecha-derecha. Debes hacerlo muy rápido para que salga. Tranquilo, es cuestión de práctica.
- **Descripción:** el jugador se pasará el balón de un pie a otro de forma rápida.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** cuando te encuentres cerca de tu marcaje, realiza el dribbling y conseguirás deshacerte de él.

MOVIMIENTOS AVANZADOS

Cont. Movimientos en Ataque

18. Marsellesa

- **Dificultad de ejecución:** 4/5.
- **Ejecución:** adelante + giro 90º de stick derecho (según el giro y la dirección de la portería el jugador ejecutará hacia un lado u otro).
- **Descripción:** filigranas consistentes en pisar el balón acompañado de un movimiento rápido del jugador para sortear al defensor.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** en movimiento previo al remate o para adentrarse en el área resulta muy espectacular y efectivo. No lo intentes con jugadores de poca calidad o harás el ridículo, estos movimientos están reservados para auténticos cracks.

19. Bicicleta

- **Dificultad de ejecución:** 2/5.
- **Ejecución:** stick derecho adelante.
- **Descripción:** el jugador a la vez que avanza amagará pasando las piernas por delante del balón.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** cerca del área en movimiento previo a un autopase o un dribbling, conseguirás levantar al público de sus butacas para aplaudir. En ocasiones es un movimiento bastante eficaz, pruébalo.

19.5. Bicicleta con salida hacia un lado

- **Dificultad de ejecución:** 4/5
- **Ejecución:** stick derecho adelante-abajo (para salir hacia abajo) o stick derecho adelante-hacia arriba (para salir hacia arriba).
- **Descripción:** después de realizar la bicicleta, el jugador saldrá con el balón controlado hacia la dirección elegida.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** al encarar a un defensa para regatearle y salir del regate con el balón controlado para un disparo a puerta.

20. Bicicleta parado

- **Dificultad de ejecución:** 2/5.
- **Ejecución:** **L2** pulsado (el jugador tiene que estar parado).
- **Descripción:** el jugador parado comenzará a rodear el balón con movimientos circulares de las piernas.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** simplemente es una chulería del jugador que puede llegar a desconcertar al defensor y darle al jugador unos segundos para decidir qué hacer o a quién pasar el esférico.

21. Amago de regate o pase

- **Dificultad de ejecución:** 2/5.
- **Ejecución:** ✖ + **L2** o stick derecho diagonal con jugador parado.
- **Descripción:** el jugador comenzará el movimiento pero se detendrá de golpe.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** conseguirás engañar a los defensas e incluso al portero rival, ganando el tiempo necesario para deshacerte de tu marcaje o tirar a puerta mientras están despistados. Muchos porteros se "comen" el amago, dejando al descubierto la portería.

Cont. Movimientos en Ataque

MOVIMIENTOS AVANZADOS

22. Amago de tiro

- **Dificultad de ejecución:** 3/5.
- **Ejecución:** Disparo + **L2**.
- **Descripción:** el jugador levantará la pierna como si fuera a chutar pero se detendrá de golpe.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** cuando te encuentres en el borde del área pero haya muchos jugadores dentro que puedan interceptar el disparo, amaga a tirar y seguidamente busca un lugar mejor de tiro.

23. Vaselina

- **Dificultad de ejecución:** 4/5.
- **Ejecución:** L1 + Disparo.
- **Descripción:** con este tiro muy bombeado el delantero intenta colar el balón por encima del portero al ver que éste se encuentra algo adelantado respecto a la portería.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** espera a que el portero salga un poco de la portería y se acerque para intentar quitarte el balón y realiza la vaselina.



MOVIMIENTOS EN DEFENSA

MOVIMIENTOS BÁSICOS

1. Presing

- **Dificultad de ejecución:** 1/5.
- **Ejecución:** ✖
- **Descripción:** el defensor se acercará al atacante para intentar quitarle el balón metiendo la pierna.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** en todo momento combinado con la carrera. Es el movimiento básico en defensa para recuperar balones.

2. Presing doble

- **Dificultad de ejecución:** 1/5.
- **Ejecución:** ■ + ✖ en "Control Nuevo" y **L1** + ● en "Control Clásico".
- **Descripción:** dos defensores intentarán rodear al atacante para quitarle el esférico.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** en todo momento, ya que la presión al contrario es mucho más eficaz con el presing doble que con el presing normal.

3. Entrada al suelo

- **Dificultad de ejecución:** 2/5.
- **Ejecución:** ● en "Control Nuevo" y ■ en "Control Clásico".
- **Descripción:** el defensor se lanzará al suelo para arrebatar el balón al atacante con las piernas.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** una entrada de este tipo a destiempo es la causa principal de tarjetas amarillas y rojas, por lo que no resulta conveniente abusar de esta entrada a no ser que sea necesario parar al delantero cuando se vaya a enfrentar cara a cara con el portero.

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Cont. Movimientos en Defensa

4. Mantener el marcaje

- **Dificultad de ejecución:** 2/5.
- **Ejecución: R2** + control de dirección
- **Descripción:** tu defensor andará de espaldas a su portería sin perder de vista el balón. Si te colocas delante del atacante evitarás más pases con el **R2** apretado que sin él, ya que el defensa reaccionará antes a cualquier balón que pase cerca de él.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** cuando un jugador del equipo rival te encare en un "uno contra uno" o al ponerte en medio para interceptar un posible pase del equipo atacante.

5. Cambiar de jugador

- **Dificultad de ejecución:** 2/5.
- **Ejecución: L1** en "Control Nuevo" y **✖** en "Control Clásico".
- **Descripción:** es otro de los movimientos básicos que debes ejecutar continuamente en defensa para controlar en todo momento al defensor que más cerca se encuentre del balón.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** controla en todo momento al jugador que se encuentre situado entre el balón y tu portería.

M. AVANZADOS

6. Salida del portero

- **Dificultad de ejecución:** 4/5.
- **Ejecución:** ▲
- **Descripción:** el portero abandonará su portería para intentar quitar el balón al delantero.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** cuando el delantero se presente sólo cara a cara con el portero, intenta salir en el momento preciso para cortar el balón. No te aconsejamos que abuses de este movimiento, ya que en la mayoría de los casos lo único que conseguirás será que el portero cante.



MOVIMIENTOS CON EL PORTERO

1. Saque de puerta corto

- **Dificultad de ejecución:** 1/5. /
- **Ejecución: ✖.**
- **Descripción:** el guardameta asistirá con la mano al defensa que más cerca se encuentre.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** cuando los rivales retrocedan. Así subirás el balón controlado, evitando el sorteo de los saques lejanos.



Cont. Movimientos con el Portero

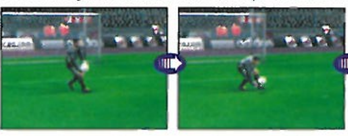
2. Saque de puerta largo

• **Dificultad de ejecución:** 2/5.
• **Ejecución:** ● ó ■
• **Descripción:** el portero lanzará el balón de un zapatazo al medio del campo.
• **Momento ideal para llevarlo a cabo:** tras un córner puede ser útil para asistir a un delantero que inicie un contraataque rápido.



3. Echar el balón al suelo

• **Dificultad de ejecución:** 1/5.
• **Ejecución:** ▲
• **Descripción:** el portero, tras coger el balón con las manos, lo dejará caer al suelo para iniciar el ataque desde sus pies.
• **Momento ideal para llevarlo a cabo:** siempre que no se encuentre ningún delantero cerca o corres el riesgo de perderla.







MOVIMIENTOS A BALÓN PARADO

SAQUES DE BANDA

1. Saque en corto



• **Dificultad de ejecución:** 1/5.
• **Ejecución:** ✖. Con el control de dirección mueves los posibles receptores del saque (con **L1** cambias el receptor del saque).
• **Descripción**: el jugador asistirá al compañero que se encuentre más cerca de él.
• **Momento ideal para llevarlo a cabo:** es el saque más seguro, ya que aunque se produzca presión del rival al recibir el pase, éste podrá devolvérsela al que previamente le ha asistido para liberar la presión del rival.

2. Saque en largo



• **Dificultad de ejecución:** 1/5.
• **Ejecución: Pase largo.** Con el control de dirección puedes mover el receptor del saque de banda (**L1** para cambiar el receptor).
• **Descripción:** el lanzador de banda ejecutará un saque fuerte para pasar a un jugador que se encuentre a una distancia media de él.
• **Momento ideal para llevarlo a cabo:** cuando el saque sea próximo al área, para intentar dar una buena asistencia a algún delantero.

CÓRNERS

3. Saque normal

• **Dificultad de ejecución:** 2/5.
• **Ejecución: Pase largo.**
• **Descripción:** el lanzador asistirá con un pase bombeado a sus compañeros que se encuentran dentro del área para rematar de cabeza. El balón irá lento y bombeado.
• **Momento ideal para llevarlo a cabo:** depende de la posición en la que estén colocados tus atacantes.

4. Cuelgue potente



• **Dificultad de ejecución:** 2/5.
• **Ejecución: L1 + pase largo.**
• **Descripción:** en los córners el lanzador asistirá a sus compañeros situados en el área con un pase potente a media altura.
• **Momento ideal para llevarlo a cabo:** al igual que el saque normal, depende de la posición en la que estén tus jugadores en ese momento. La experiencia te hará escoger la mejor opción. Puedes optar por lanzar el balón hacia la frontal del área en vez de a la "olla", para un posible remate desde fuera del área de volea. El tiempo que dejes apretado el botón determinará la potencia del saque.

FALTAS DIRECTAS

Lograr un gol de falta directa, al igual que en la realidad, es bastante complicado. Aunque depende mucho de la calidad del lanzador (es importante que tenga una buena puntuación en los atributos "Potencia", "Precisión" y "Tiro Lejano"), hay una serie de variables a tener en cuenta.

No existe ninguna "diana" ni "flecha" que indiquen nada. Las faltas son completamente libres y el éxito o el fracaso **depende sólo de tu intuición y precisión**. Tienes también la opción de no tirar a puerta directamente y tocar en corto si no intuyes muchas posibilidades de gol (porque la falta esté esquinada, demasiado cerca, demasiado lejos...) **Hay 5 factores que afectan a la hora de lanzar una falta, que son: dirección, altura, efecto, velocidad y tipo de disparo.**

1- DIRECCIÓN. Con el control de dirección (cruceta o stick analógico izquierdo, según el tipo de control elegido) puedes mover hacia la derecha o izquierda la dirección del disparo. Si no vas a dar efecto al tiro, ten siempre como referencia la portería, de manera que mirando al televisor en línea recta veas que si el tiro fuera recto, éste no se saldría fuera. Apunta como norma general al palo que no cubre el portero. Si vas a utilizar efecto, en el punto 3 está explicado cómo hacerlo.

2- ALTURA: Con el control de dirección puedes variar hacia arriba o abajo la altura del tiro. Verás que la cámara se inclina hacia arriba.

Cont. Movimientos a Balón Parado

Al inclinarla hacia abajo, el tiro coge más fuerza y altura. Al inclinarla hacia arriba, el tiro hace más parábola (para evitar la barrera) pero pierde fuerza y precisión. Elegir una u otra altura depende sobre todo de la distancia que hay entre la falta y la portería (a más distancia, elije la inclinación hacia abajo). Un buen consejo es escoger una posición más o menos intermedia, es decir, los extremos (totalmente hacia abajo o hacia arriba) no suelen dar buenos resultados.

3- EFECTO. Se consigue moviendo a la izquierda o derecha el stick analógico derecho. El jugador variará su posición respecto al balón, pero la dirección que habíamos dado anteriormente al disparo no cambiará. Es decir, sólo se moverá el jugador. Mientras más esquinado esté el jugador respecto al balón, más efecto cogerá el disparo. En los tiros con efecto, es fundamental combinar bien la dirección y el efecto. Es posible que un tiro en el que la dirección aparentemente haría que el balón fuese fuera, acabe dentro de las mallas gracias al efecto. Es la mejor forma de sortear la barrera.

4- VELOCIDAD. El tiempo que dejes apretado el botón de disparo determina la velocidad del mismo. La barra de energía tiene una parte de color azul (suele estar situada aproximadamente a 3/4 de la misma). Si logras soltar el botón dentro de ese espacio, el tiro irá con la velocidad más adecuada posible. Dependiendo del jugador y de la distancia de la falta, la barrita de color azul puede ser más o menos grande, con lo que a menor tamaño mayor dificultad para soltar el botón justo dentro de la barrita azul. Lograr dejar el disparo dentro de la barrita azul no significa un gol seguro ni mucho menos, ya que son 5 las variables que afectan en la consecución de un gol de falta, pero tienes más posibilidades de lograrlo.

5- TIPOS DE DISPARO. Hay dos:
Disparo: Es un disparo normal. Simplemente aprieta el botón de disparo y procura dejar la fuerza dentro de la barrita azul.
Disparo + L1. Es un disparo fuerte. Apretando **L1** al disparar consigues un tiro mucho más fuerte y con menos altura. Este tiro es especialmente útil cuando un segundo jugador te toca el balón en corto.

LLAMAR A UN SEGUNDO JUGADOR. En algunas faltas directas, normalmente las que se encuentran a una distancia lejana de la portería, se puede "llamar" a un segundo jugador (con R2) para que toque el balón en corto al lanzador. Una vez que has llamado a un segundo jugador, puedes optar por tres opciones:
- **Disparo normal**, colocando efecto, altura, potencia, dirección, etc.
- **Tocar en corto** (el primer jugador toca en corto al lanzador y éste a su vez puede tocar en corto a un tercer jugador).
- **Disparo fuerte** (**L1** + Disparo). Esta opción es la más recomendada, ya que podemos sortear con facilidad la barrera (por el toque en corto) y porque la manera más eficaz de lograr gol desde una distancia lejana es con un tiro fuerte. Lo más importante es pillar desprevenido al rival, ya que él puede mover la barrera o llamar a un defensa más para que se coloque en la barrera y abrir sin querer un hueco.

FALTAS EN CONTRA

5. Mover barrera / Llamar a un jugador más

-Dificultad de ejecución: 1/5.
-Ejecución: dirección. Para llamar a un jugador más a la barrera pulsa ✖.
-Descripción: los jugadores situados en la barrera se moverán lateralmente para cubrir un lado de la portería.
-Momento ideal para llevarlo a cabo: aguarda a que el lanzador se coloque para tirar para ajustar bien la barrera a uno de los dos palos de la portería para cubrir todo lo posible uno de los palos, dejándole al portero el otro palo.

PENALTIS A FAVOR

6. Tiro normal

• **Dificultad de ejecución:** 3/5.
• **Ejecución: Dirección + Disparo** (según el tiempo que mantengas apretado el disparo aumenta la velocidad del tiro).
• **Descripción:** el lanzador chutará a puerta en la dirección elegida.
• **Momento ideal para llevarlo a cabo:** en prácticamente todos los penaltis, sobre todo cuando quieres aumentar tus posibilidades de no errar el tiro y asegurar el gol.



7. Tiro estilo Panenka

• **Dificultad de ejecución:** 4/5.
• **Ejecución: L1 + disparo** (según el tiempo que aprietes el disparo aumenta la altura).
• **Descripción:** el jugador picará suavemente la pelota para que entre mansa en la portería una vez el portero se haya lanzado.
• **Momento ideal para llevarlo a cabo:** cuando quieras vacilar al contrario. El tiro lo puedes tirar por el medio emulando el disparo "a lo Panenka", o colocarlo en la misma escuadra pero con poca velocidad.

8. Empotrar

• **Dificultad de ejecución:** 5/5.
• **Ejecución: Disparo presionado casi hasta el final + dirección** (ten cuidado, ya que si dejas el botón apretado hasta el final de la barra de energía, el tiro irá fuera).
• **Descripción:** el jugador lanzará con su máxima fuerza el balón hacia la portería realizando un tiro imparable.
Es importante saber que, mientras más cerca te quedes de la potencia del límite más posibilidades de hacer un gol imparable tendrás... pero si llenas la barra de energía al máximo fallarás el penalti, ya que lanzarás un melón estratosférico a las gradas sin que puedas hacer nada por evitarlo. Es el precio que hay que pagar por un disparo imparable y que siempre entra... pero con práctica es posible realizarlo de manera habitual.
• **Momento ideal para llevarlo a cabo:** las probabilidades de tirarlo fuera aumentan considerablemente, pero con práctica y experiencia lograrás penaltis imparables que ningún portero podrá atrapar. Merece la pena que lo practiques.

PENALTIS EN CONTRA

9. Moverte antes del disparo / Parar

• **Dificultad de ejecución:** 3/5.
• **Ejecución: Dirección + Disparo.**
• **Descripción:** puedes mover tu portero hacia los lados antes de que el delantero dispare, para ponerle nervioso o para tapar un lado más que el otro. Una vez que el jugador coja carrerilla, el portero se lanzará hacia el lado donde hayas elegido.
• **Momento ideal para llevarlo a cabo:** prueba a lanzarte hacia un lado o quédate en el centro para ver si aciertas a detener el tiro.





4. ACTUALIZA Y AJUSTA *FIFA 06* A TU GUSTO

4.1. *ACTUALIZA LOS FICHAJES* DE ÚLTIMA HORA Y LOS DEL MERCADO DE NAVIDAD

Si eres un sibarita del fútbol y te gusta que todos los equipos estén actualizados con la realidad tienes la oportunidad de realizar los fichajes de última hora. Para ello accede a "Dirección del equipo- traspasos".



4.2. MÉTETE EN EL PELLEJO DE *LUIS ARAGONÉS*

¿No te gusta la selección?, ¿Eres de los que creen que Raúl ya no debería jugar en ella? Estás de enhorabuena, en "dirección del equipo - selecciones internacionales", puedes escoger a los jugadores que representen a España o a cualquier selección para los partidos internacionales.



4.3. *CARACTERIZA* A LOS JUGADORES

Si un jugador cambia de dorsal, de look o crees que su técnica no es fiel a la realidad en el modo "dirección del equipo- editar jugador" podrás modificar todos los caractéres.



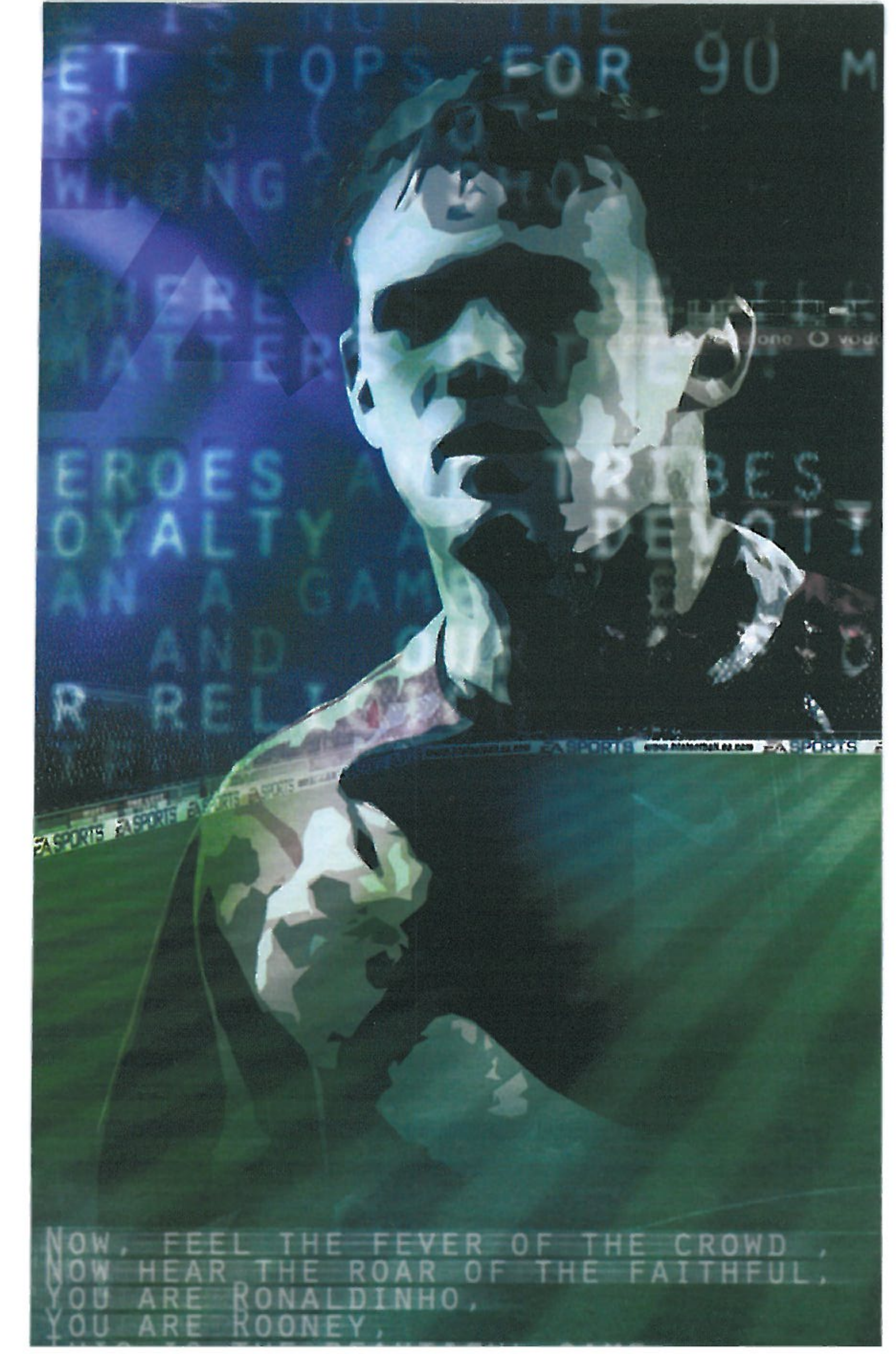


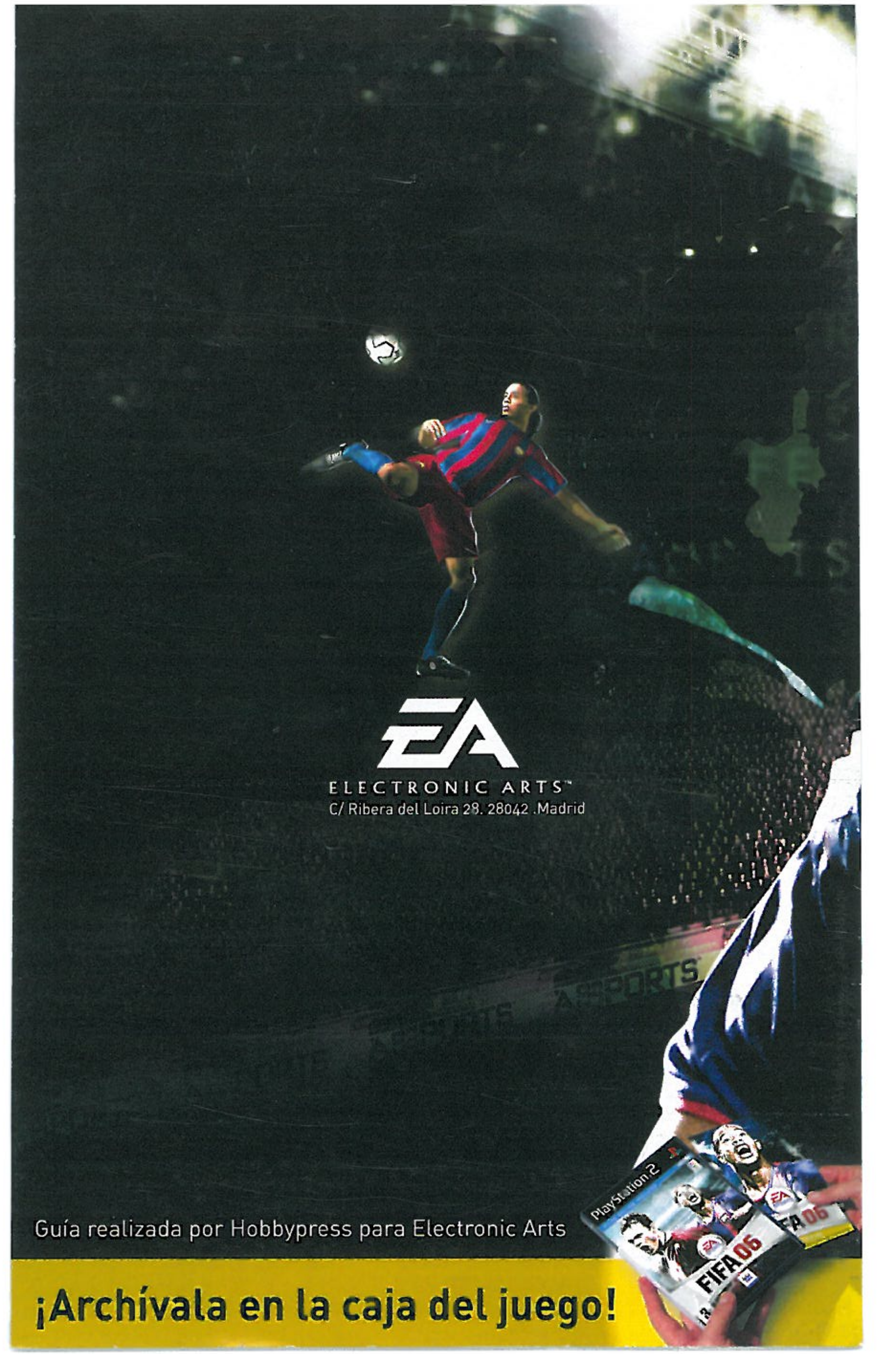
4.4. CUMPLE *TU SUEÑO*

Si de pequeño soñaste con jugar en tu equipo favorito, con *FIFA 06* podrás hacerlo. Accede al menú "dirección del equipo- crear jugadores" para crearte a tu imagen y semejanza.






EA SPORTS
NOW, FEEL THE FEVER OF THE CROWD ,
NOW HEAR THE ROAR OF THE FAITHFUL,
YOU ARE RONALDINHO,
YOU ARE ROONEY,


ELECTRONIC ARTS™
C/ Ribera del Loira 28. 28042 .Madrid
Guía realizada por Hobbypress para Electronic Arts
¡Archívala en la caja del juego!
PlayStation 2
FIFA 06